

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting yaitu, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis.

Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Pendidikan memiliki sasaran pedagogis, oleh karena itu pendidikan kurang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alami berkembang searah dengan perkembangan zaman. Selama ini telah terjadi kecenderungan dalam memberikan makna mutu pendidikan yang hanya dikaitkan dengan aspek kemampuan kognitif.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. (http://smagassportandphysicaleducation.blogspot.com/p/mata-pelajaran-pendidikan-jasmani_7438.html/5 Agustus 2013).

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah pada saat ini dibingungkan dengan adanya perubahan kurikulum, pembelajaran yang seharusnya berjalan dengan semestinya masih banyak kendala yang dialami oleh pendidik dan peserta didik, seperti halnya alokasi waktu yang berubah, pembelajaran yang belum mencapai tujuan pembelajaran, sarana dan prasarana yang kurang memadai. Kebanyakan sarana dan prasarana yang ada di sekolah sangat kurang sehingga pembelajaran yang akan dilaksanakan tidak sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh pendidik. Kenyataannya selain dari sarana dan prasarana itu ada yang lebih mencolok yaitu pendidik yang kurang memahami perubahan kurikulum dan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

Pendidikan jasmani memiliki keunggulan jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, dimana pada dasarnya aktivitas pendidikan jasmani berorientasikan kepada peningkatan tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Pada hakekatnya belajar merupakan interaksi antar siswa dengan lingkungannya. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang optimal perlu adanya partisipasi yang tinggi dari siswa dalam pembelajaran. Dalam kegiatan belajar siswa dituntut secara aktif untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran, karena dengan demikian siswalah yang akan membuat suatu pembelajaran dikatakan sukses, efektif dan efisien.

Seperti halnya menurut pendapat Metzler dalam Juliantine (2011, hlm. 2) dalam perkembangan pembelajaran pendidikan jasmani, dikenal banyak ragam pendekatan dimulai dari yang paling tradisional dan sederhana sampai paling modern dalam penjas sering disebut dengan istilah metode lalu berkembang menjadi istilah strategi, lalu berkembang lagi menjadi istilah gaya-gaya mengajar, pendekatan, dan yang paling modern sering disebut model-model pembelajaran. Soekanto, dkk dalam Juliantine (2011, hlm. 7), menjelaskan:

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Model pembelajaran sangatlah penting karena bersifat sistematis, karena model pembelajaran sangatlah penting digunakan untuk merancang pembelajaran baik dikelas maupun dilapangan. Selain itu juga, seorang guru akan berpedoman kepada sebuah model untuk mengajar. Model pembelajaran juga dapat menjadi pola pilihan yang artinya guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai kemampuan dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Juliantine (2011, hlm. 9), “Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau prosedur pembelajaran.” Istilah model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi atau metode pembelajaran, yaitu:

- 1) Rasional teoritis yang logis yang disusun oleh pendidik
- 2) Tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- 3) Langkah-langkah mengajar yang diperlukan agar model pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Dalam prakteknya, yang harus diingat oleh guru adalah tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, namun model pembelajaran akan menjadi tepat jika memperhatikan kondisi siswa, sifat materi/bahan ajar, fasilitas sarana dan prasarana, dan kondisi guru itu sendiri.

Dan salah satu model pembelajaran yang terdapat dalam penjas adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*), yaitu suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya meliputi beberapa komponen, seperti dikemukakan Slavin (2005, hlm170) sebagai berikut: “Pengajaran; Belajar Tim; Turnamen; dan Rekognisi Tim.”

Pengajaran yaitu penyampaian materi berupa pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan oleh guru, belajar tim, yaitu para siswa mengerjakan kegiatan belajar bersama dalam tim mereka untuk berdiskusi, saling membantu dalam menguasai materi pelajaran. Turnamen adalah sebuah struktur dimana game tersebut berlangsung, yaitu para siswa memainkan game akademik (keterampilan) dalam kemampuan yang homogen. Turnamen biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit pembelajaran. Rekognisi tim, yaitu

memberikan penghargaan pada tim yang menjadi pemenang yang didasarkan perolehan skor turnamen.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya, penerapan TGT (*Team Games Tournament*) mirip dengan STAD (*Student Team Achievement Division*) dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya, jika STAD (*Student Team Achievement Division*) fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender, maka TGT (*Team Games Tournament*) umumnya focus hanya pada level kemampuan saja. Selain itu, jika dalam STAD (*Student Team Achievement Division*), yang digunakan adalah kuis, maka dalam TGT (*Team Games Tournament*) istilah tersebut biasanya berganti menjadi game akademik (Huda, 2013, hlm.116).

Teknis pelaksanaannya setiap siswa ditempatkan pada satu kelompok yang terdiri dari siswa yang berkemampuan motorik rendah, sedang, dan tinggi. Dengan demikian, masing-masing kelompok memiliki komposisi yang heterogen. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen) yang setiap minggunya boleh diubah komposisinya. Setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota yang lain, lalu mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game ini akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Bola tangan adalah salah satu cabang olahraga yang diselenggarakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan handball atau bola tangan sendiri merupakan olahraga permainan baru dalam cabang olahraga yang sekarang mulai di ajarkan dalam pembelajaran penjas disekolah, dalam permainan bola tangan ini sendiri memiliki berbagai bentuk keterampilan dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya serta meliputi keterampilan bersama salah satu permainan dan olahraga beregu besar serta nilai kerja sama.

Seperti yang dikemukakan oleh Mahendra (2000, hlm.6) tentang pengertian permainan bola tangan yaitu:

Permainan bola tangan dapat diartikan sebagai permainan beregu yang menggunakan bola tangan sebagai alatnya, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua tangan. Bola tersebut boleh dilempar, dipantulkan atau ditembakkan.

Saut Hariandja, 2016

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA TANGAN TERHADAP PARTISIPASI SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tujuan permainan bola tangan adalah memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan, dan mencegah agar tim lawan tidak memasukan bola ke gawang sendiri. Permainan ini lebih tepat disebut sebagai permainan antara basket dan sepakbola. Karena keterampilan teknik dasar ketika memainkan bola dengan tangan lebih sama seperti basket yang terdiri dari passing, dribbling, shooting dll. Sedangkan lapang menyerupai lapang sepak bola terdiri gawang dan daerah-daerah yang telah dibatasi.

Dalam pembelajaran penjas, bola tangan termasuk salah satu materi ajar yang diberikan namun ketika pembelajaran bola tangan banyak siswa yang tidak berpartisipasi, karena pada saat pembelajaran bola tangan diterapkan disekolah banyak siswa yang kurang paham dan mengetahui tentang aktivitas permainan bola tangan serta mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bola tangan.

Partisipasi berasal dari bahasa Inggris yaitu "*participation*" adalah pengambilan bagian atau pengikutsertaan. Menurut Keith Davis, partisipasi adalah suatu keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab di dalamnya. (dalam <https://id.wikipedia.org/wiki/Partisipasi/07Juli2015>).

Menurut Pidarta dalam Dwiningrum, (2011, hal 50). Pengertian partisipasi adalah :

Partisipasi adalah pelibatan seseorang atau beberapa orang dalam satu kegiatan keterlibatan dapat berupa keterlibatan mental dan emosional serta fisik dalam menggunakan segala kemampuan yang dimilikinya (berinisiatif) dalam segala kegiatan yang dilaksanakan serta mendukung pencapaian tujuan dan tanggung jawab atas segala keterlibatannya.

Pada dasarnya belajar merupakan wujud partisipasi siswa terhadap proses belajar mengajar. Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa partisipasi adalah keterlibatan atau keikutsertaan peserta didik baik secara kelompok maupun individu.

Jadi, bila dikaitkan dengan pembelajaran penjas partisipasi sangatlah dibutuhkan karena dalam pendidikan jasmani harus ada kesedian peserta didik untuk memberikan kontribusi dalam pencapaian tujuan pembelajaran, keterlibatan baik secara mental atau emosional peserta didik. Sedangkan partisipasi siswa

dalam pembelajaran sangatlah penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Ciri-ciri peserta didik yang memiliki partisipasi dalam pembelajaran adalah mampu mengembangkan daya pikir dan perasaan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Melihat latar belakang yang telah dijelaskan penulis ingin melakukan penelitian ini dengan mengangkat judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Pembelajaran Permainan Bola Tangan Terhadap Partisipasi Siswa SMP Bakti Bangsa Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat merumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran permainan bola tangan dapat meningkatkan partisipasi siswa di SMP Bakti Bangsa Bandung ?

C. Tujuan Masalah

Dalam penelitian ini pun perlu adanya tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang akan diteliti, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah : Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran permainan bola tangan dapat meningkatkan partisipasi siswa di SMP Bakti Bangsa Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Secara teori penelitian ini memberikan wawasan baru dalam pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani yang bertujuan mengembangkan kemampuan motorik, sosial, kognitif dan emosional. Selain itu, hasil yang akan diperoleh dalam penelitian ini bermanfaat untuk melengkapi teori tentang peningkatan partisipasi siswa melalui pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Secara praktis, manfaat dari hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

1. Para penyusun kurikulum. Dengan digunakannya salah satu model pembelajaran melalui mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan

kesehatan, sekaligus akan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembang kurikulum pendidikan jasmani. Kenyataannya bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan kebugaran, keterampilan atau hubungan sosial yang positif dan mengurangi interaksi sosial yang negatif (Grinseki, 1996; dalam Metzler, 2000 hlm.231)

2. Para guru pendidikan jasmani pada jenjang pendidikan menengah. Guru pendidikan jasmani hendaknya lebih memperhatikan keseluruhan aspek pendidikan jasmani untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang diinginkan.
3. Para supervisor pendidikan jasmani. Supervisor diharapkan memahami tugas dan kewajibannya, yaitu meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan jasmani di sekolah-sekolah. Hasil dari penelitian ini dapat ditularkan kepada guru-guru pendidikan jasmani di setiap jenjang pendidikan dan dapat meyakinkan para kepala sekolah bahwa pendidikan jasmani berkontribusi positif terhadap hasil belajar siswa.

E. Batasan Masalah

Batasan masalah yang harus diketahui supaya tidak meluas dari permasalahan yaitu dengan adanya batasan masalah sebagai berikut :

1. Permasalahan dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran bola tangan terhadap partisipasi siswa di SMP Bakti Bangsa Bandung.
2. Variabel bebas adalah variabel yang menyebabkan atau memengaruhi, yaitu faktor-faktor yang diukur, dimanipulasi atau dipilih oleh peneliti untuk menentukan hubungan antara fenomena yang diobservasi atau diamati, jadi penelitian ini variabel bebasnya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran bola tangan.
3. Variabel terikat adalah faktor-faktor yang diobservasi dan diukur untuk menentukan adanya pengaruh variabel bebas, yaitu faktor yang muncul, atau tidak muncul, atau berubah sesuai dengan yang diperkenalkan oleh peneliti, pada penelitian ini variabel terikatnya adalah partisipasi.

4. Populasi menurut Sugiyono (2014, hlm 117) yang mengemukakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Bakti Bangsa Bandung yang mengikuti pembelajaran bola tangan, sedangkan sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII SMP Bakti Bangsa Bandung yang melakukan pembelajaran bola tangan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan *Random Sampling* yang dijelaskan dalam Sugiyono (2014, hlm. 120) bahwa pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.
5. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner yang berbentuk angket mengenai skripsi. Angket yang digunakan adalah angket tertutup, menurut Arikunto (2006, hlm. 152) angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda centang pada kolom atau tempat yang sesuai”.
 Penelitian ini terdiri dari sub komponen dan indikator partisipasi yang telah dibuat matriks partisipasi menurut tiga ahli yaitu Keith Davis, Newstrom (2004) dan Sastropoetro (1995, hlm. 11), dengan Sub variabelnya yaitu: 1) Keterlibatan secara langsung 2) Tujuan 3) Tanggapan 4) Informasi 5) Kesempatan rasa memiliki 6) tanggung jawab 7) Merasakan manfaat.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi penafsiran yang keliru, akan dipaparkan secara lebih operasional menyangkut hal-hal penting sebagai berikut:

1. Pendidikan jasmani menurut Abduljabar (2009, hlm.8) yaitu, Pendidikan jasmani dilaksanakan melalui media fisik, yaitu beberapa aktifitas fisik atau beberapa tipe gerak tubuh.

2. Menurut Jesse Feiring Williams dalam Abduljabar (2009, hlm. 5) pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusia yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.
3. Menurut Metzler dalam Juliantine (2011, hlm. 2) dalam perkembangan pembelajaran pendidikan jasmani, dikenal banyak ragam pendekatan dimulai dari yang paling tradisional dan sederhana sampai paling modern dalam penjas sering disebut dengan istilah metode lalu berkembang menjadi istilah strategi, lalu berkembang lagi menjadi istilah gaya-gaya mengajar, pendekatan, dan yang paling modern sering disebut model-model pembelajaran.
4. model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*), yaitu suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya meliputi beberapa komponen, seperti dikemukakan Slavin (2005, hlm170) sebagai berikut: “Pengajaran; Belajar Tim; Turnamen; dan Rekognisi Tim.”
5. Menurut Mahendra (2000, hlm 6) tentang pengertian permainan bola tangan yaitu Permainan bola tangan dapat diartikan sebagai permainan beregu yang menggunakan bola tangan sebagai alatnya, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua tangan. Bola tersebut boleh dilempar, dipantulkan atau ditembakkan
6. Partisipasi berasal dari bahasa Inggris yaitu “*participation*” adalah pengambilan bagian atau pengikutsertaan. Menurut Keith Davis, partisipasi adalah suatu keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab di dalamnya. (dalam <https://id.wikipedia.org/wiki/Partisipasi/5Agustus2013>).